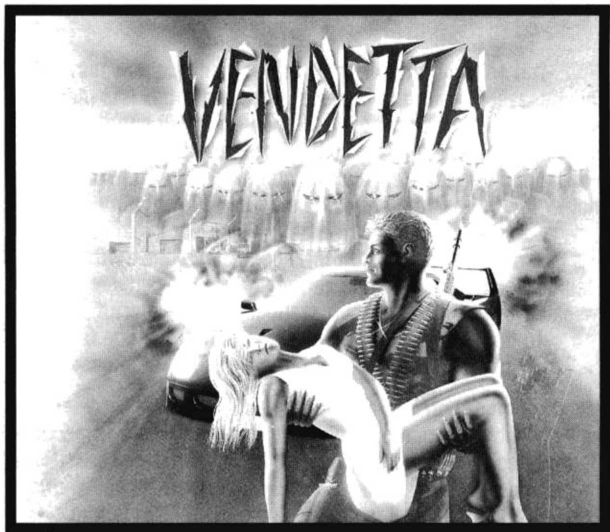



# PLAYER'S GUIDE

# VENDETTA STORY

The rain was playing its usual winter chorus on the dirt-ridden, cracked window and seemed to pound incessantly in time with the flickering neon lights which adorned the murky skies of the neighbourhood. A figure sits alone, rooted to this pathetic hovel he calls a home and runs a scarred hand through four days of stubbled nicotine-stained growth which clings to his stone-cut jaw. Its at times like these he remembers and sinks deeper into the comforting arms of a bottle of whiskey. The memories come flooding back as fast and as furious as the relentless raindrops, and his eyes seem blurred and somewhat confused with a combination of unanswerable questions and the inevitable alcohol.

A one-time war hero, this guy put his unit on the map. He was the best and they knew it. If something had to be done, he did it. It was this loyalty to an unprecedented military career that impressed all around him and he found himself the enviable role model to all the young rookies, still wet behind the ears, who idolised his every manoeuvre, his every idea and his sometimes questionable solutions. It was his combat wisdom which brought about the downfall of a bloodthirsty terrorist group. Intent on a crusade to become the ultimate power syndicate they very nearly succeeded in Saigon, before the army played its trump card and a hero was born. The terrorist group were scattered, believed immobilised and obviously intent on revenge. His efficiency had been second to none but

his type worried the men at the top. No mere combat soldier could possibly be seen to have a higher public profile than the bureaucratic leaders. He had to go, he had to learn to become a citizen all over again.

A half-torn carrier bag containing his only wordly goods and a tongue-in-cheek pat on the back, seemed little consolation for what this man had done. The injustice, the unnecessary pain and the fear of having to live a seemingly futile existance, tore him in two and a now clouded understanding of his treatment pulled at his heart strings and questioned his loyalty to a government for whom he had once fought so proud.

The police seemed to be niggling at him all the time, endlessly harassing him for any apparent reason, however trivial, trying to make him crack, trying to make him public enemy number one. A personality clash had developed between him and a General, way back in Saigon – a cowardly General, jealous of his herioc image and seemingly immortal status among the troops. Now was the time to get his own back. He had achieved numerous promotions throughout the police force and was now calling the shots.

"Make his life hell" were the orders distributed through the system and the police endeavoured to do just that. Society was not allowed to accept him back under her motherly wing.

He questioned himself time and time again, looking for an answer, looking for a way back, looking for days through that same cracked glass in the window frame which stood like a huge brick wall between him and the existance he so rightly

deserved. Forced to live life as a virtual recluse, he draws comfort from what remains of a once tight family unit – his close brother and his lovely niece. His brother, a highly regarded professor who works for the Ministry of Defence, pulled him through his dilema and has strived to provide him with a new foundation upon which to build his life. He is himself a pillar of importance to the government, as the one man who can and has devised a precious formula for the creation of the ultimate military defence mechanism, which in the wrong hands, could be dramatically used for destruction on a colossal scale. How differently the government viewed two brothers who were second to none in their respective fields.

"High risk" categorised the professor's work and he seemed somewhat oblivious to his obvious personal danger. It was therefore not surprising when the professor and his daughter went missing. There were signs of a struggle. Torn pieces of clothing littered his study and combined with occasional bullet shells and blood to outline a sinister atmosphere in the room which signified obvious terrorist activity.

The confusion is still there, the burning desire to be accepted once again now takes second place to the worry that is twisting his mind. His brother, his niece – his only incoming love, were now in serious trouble.

It had become apparent that his lethal adversaries from the Saigon days had taken them, were striving for bigger things again and therefore craved the professor's secret formula.

His mind flicked over the terrorists' letter of demands, over and over again, and his fist clenched in defiance as he read that the two hostages were to be killed if the valuable formula was not delivered in time.

It was obvious to him and the public that the police thought he was connected in some way. This was the old General's chance to put him away for good, the ultimate revenge.

The tempo of the rain hammering against the window increased with his heartbeat, and the relentless thoughts staring through the window continued and swirled around his mind as he slowly drew conclusions to what he could and must do. His work in Saigon now seemed incomplete, loose ends from his last mission had to be tied up and it now seemed obvious he would have to clear his own name from being suspect number one. Perhaps he would be finally accepted by a public now craving for a new hero. He knew he had the right credentials, the best. He knew he had to save the only family he had and loved. It was pay-back time, it was his mission.

This had become personal . . . this was now a VENDETTA.

# LOADING INSTRUCTIONS

Set up your COMPUTER system as detailed in your user manual. Ensure that all non-essential peripherals – such as cartridges, printers, etc. are DISCONNECTED. Failure to do so may cause loading DIFFICULTIES.

1 If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of VENDETTA . . .

   Connect your data cassette player and switch your computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN then Y, then RETURN again.

   Insert the VENDETTA cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

   Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer together. Then press the PLAY key on the data cassette player. The game should then load.

2 If you are using your Commodore 64/128 with the disk version of VENDETTA . . .

   Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN, then Y, then RETURN again.

Insert the VENDETTA disk into the disk drive, label side up. Now type LOAD"*",8,1 and hit RETURN. The game should then load.

3 If you are using your Amstrad CPC 464, 664, or 6128 with the cassette version of VENDETTA . . .

Switch your TV/monitor and computer ON.

If your computer has a bult-in disk-drive you should now connect a compatible cassette player to your computer. Then type 'I' symbol, press the SHIFT key and @ key together.

Insert the VENDETTA cassette into the tape player. Ensure that the cassette label marked side one is facing upwards and that the cassette is fully rewound.

Press the CTRL and small ENTER keys together, then press the PLAY button on your cassette player. The game should then load.

4 If you are using your Amstrad CPC 464, 664 or 6128 with the diskette version of VENDETTA . . .

If your computer has a built-in cassette player, first switch your computer OFF and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk drive and the computer ON. Then type ""disk and hit RETURN. Now your computer will be ready to load data from disk. To obtain the 'I' symbol, press the SHIFT key and '@' together.

Insert the VENDETTA diskette into your disk drive, label side up. Type RUN"DISC then hit the ENTER key.

5 If you are using your ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 with the cassette version of VENDETTA . . .

Connect your cassette player to your Spectrum as advised in the user manual.

If you are using a joystick then insert the necessary interfaces NOW.

Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. If your Spectrum now displays a menu screen you may select with 48K or 128K Basic.

Insert the VENDETTA cassette into the cassette player, with the cassette label marked "side one" facing upwards. Ensure that the cassette is fully rewound.

Type LOAD"" and then hit the ENTER key. Now press the PLAY button on your cassette player. The game should now load.

6 If you are using your Atari ST, Amiga or Spectrum +3 with the diskette version of VENDETTA . . .

Connect your disk drive to your computer – if your computer features a built-in disk drive you will not have to do this.

Insert the VENDETTA diskette into the disk drive, label

side up. Switch your TV/monitor, computer and disk drive ON.

For ST and Amiga users the game will now load automatically. Spectrum +3 users should then press RETURN and the game will load automatically.

# MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

VENDETTA is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your VENDETTA cassette in your data cassette player, or your VENDETTA disk in your disk drive, at all times during a session with the game. On screen, prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

When loading cassette versions of the game you will be prompted to turn over the tape, rewind fully and load the next level.

# KEYBOARD CONTROLS

## FOR C64, AMIGA AND ATARI ST OWNERS

### (a) Mission Section

Space bar – Select weapon (start game with fist and knife).

F1 – Activates camera film roll (used in conjunction with joystick to scroll through objects held).

F1 – Deactivates camera film roll (i.e. to get back into the game).

P – Pause the game.

### (b) Driving Section

F1 – Ground-to-air missiles.

F3 – Machine guns.

F5 – Nitrous oxide (turbo) boost.

– Press again to deactivate.

P – Pause the game.

NOTE – Weapons, etc. can only be used if you have found the weapon activating card!

## FOR SPECTRUM AND AMSTRAD OWNERS

### (a) Mission Section

| | | |
|---|---|---|
| Q | – | Up/accelerate car. |
| A | – | Down/accelerate car/deccelerate car . |
| O | – | Left. |
| P | – | Right. |
| N | – | Fire weapon. |
| | – | Pick-up (must be worked in conjunction with direction option, i.e. On – if character is facing the left). |
| | – | Punch. |
| ENTER | – | Select object held (in conjunction with fire button) |
| Space bar | – | Deactivates status area and selects weapon. |
| H | – | Pause. |

If these keys prove unsuitable to some games players, there is an option to define the keys at the beginning of the game.

### (b) Driving Section

| | | |
|---|---|---|
| ENTER + N | – | toggles between missiles and guns. |
| N + Q | – | Nitrous oxide (turbo) boost. |

| | | |
|---|---|---|
| H | – | Pause the game. |
| NOTE | – | Weapons, etc., can only be used if you have found the weapon activating card. |

# BASIC MOVEMENT

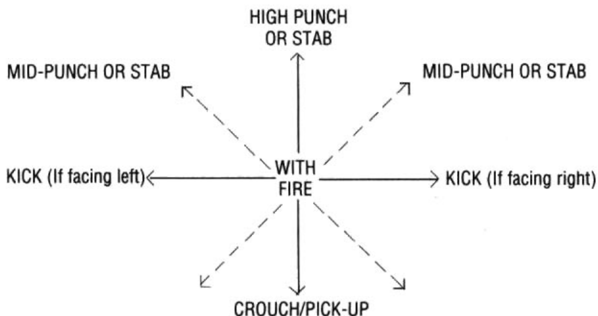
The hero automatically faces the direction you pull the joystick in.

**Commodore, Spectrum, Amstrad and Atari owners** all use this same joystick move.

TO WALK FORWARD – push the joystick in the direction you want to move, i.e. to move left, pull left, etc.

## FIGHTING MOVEMENT/SPECIAL MOVEMENT (JOYSTICK)

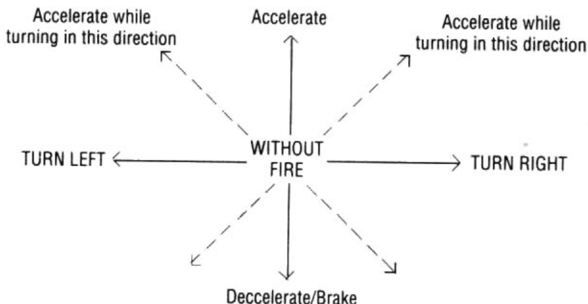
### For C64, Amiga and Atari ST owners




NOTE – Activate weapon held by pressing fire button and this includes throwing grenades.

## JOYSTICK MOVEMENT FOR DRIVING

### For C64, Amiga and Atari ST owners




NOTE – Use fire button to activate weapons (only if the weapon system card has been found).

NOTE – When stopped by police, up and down movement scrolls through evidence held. Press fire to select

## FIGHTING MOVEMENT/SPECIAL MOVEMENT (JOYSTICK)

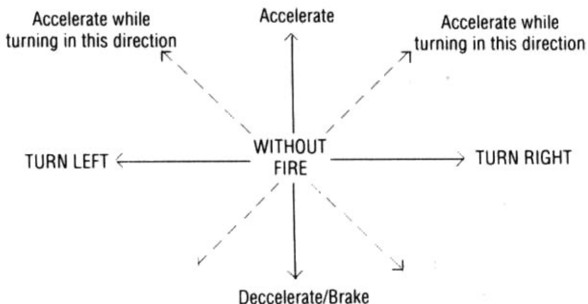
### For Spectrum and Amstrad owners

Fighting – Press fire button in direction facing to activate punch or any weapon held.

Pick-up – Work direction option in conjunction with fire button (i.e. pull joystick to right and fire at same time picks up facing right).

## JOYSTICK MOVEMENT FOR DRIVING

### For Spectrum and Amstrad owners




NOTE – Refer back to keyboard controls for car weapons.

NOTE – Weapon system only activates if weapon card has been found.

# GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should MASTER are the JOYSTICK controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the COMPLEX MOVES the main character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play CONSIDERABLY.

Because of the adventure elements, our second suggestion is that you should get into the habit of RECORDING what happens on each screen. This will enable you to obtain HIGHER SCORES with repeated play.

The last point is, NEVER take anything FOR GRANTED – some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.

# GAMEPLAY HINTS

The following are clues to some of the objects and hazards you may come across in your travels, and are not necessarily the order in which you have to find them.

In the spirit of all good adventures . . .

WE HAVE NOT TOLD YOU THE WHOLE STORY . . .

Bear in mind that the game is against the clock. You have one hour to complete the game, solve the puzzles and finally relinquish the terrorist group once and for all, before the executions begin.

As you get into the game, watch for flashing crosses (only in C64, Amiga and Atari ST versions) to help your mission unfold. Kick or punch doors to gain access into rooms which hide various weapons, ammunition, and bullet-proof vests to help combat the evil terrorists whose trousers are variously coloured to depict how strong they are (only in C64, Amiga and Atari ST versions).

A crowbar helps you gain access to locked crates, etc. (only in Spectrum and Amstrad versions) and other tools may be vital to the gameplay later on.

You start the game armed only with your fists and a knife, but your razor-sharp mind should have you exploring everything from video recorders, computers (which may need the help of

floppy discs and log books) and "lived in" areas of the game that show where the hostages have been kept, moved on, and have consequently dropped VITAL EVIDENCE (necklace, shoes, etc.). Your Ferrari F40 car is your only ally, but needs the correct "EXTRAS" to make it go and make it lethal.

Don't forget, the police think you were involved in the crime, so be prepared for hassle. Make sure you collect enough evidence in case you are stopped and interrogated by the law.

Good luck . . . you're going to need it!

# LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully,* checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice.

IN THE CASE OF CONTINUED DIFFICULTY AND YOU HAVE CHECKED ALL OF YOUR HARDWARE FOR POSSIBLE FAULTS, MAY WE SUGGEST THAT YOU RETURN THE GAME TO THE PLACE OF PURCHASE.

System 3
Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, Middlesex HA5 2AG.
Tel: 01 866 5692

## HISTOIRE DE VENDETTA

La pluie jouait son habituel chorus d'hiver en tombant sur le carreau recouvert de saleté et craquelée et semblait marteler de façon incessante en même temps que les lumières à néons tremblantes qui décoraient le ciel ténébreux du voisinage. Une silhouette est assise. Seule. Enraciné dans sa triste masure que l'homme appelle une maison, l'homme fait passer une main pleine de cicatrices sur une barbe de quatre jours sentant la nicotine qui s'accroche à son menton taillé au rasoir à pierre. C'est parfois comme ça, se rappelle-t'il en s'enfonçant plus profondément dans les bras réconfortants d'une bouteille de whisky. Les souvenirs l'envahissent aussi vite et de façon aussi furieuse que les gouttes de pluie qui battent et ses yeux semblent troubles et quelque peu confus à cause d'un mélange de questions sans réponses et l'inévitable alcool.

Cet homme, héros de guerre dans son temps, place son unité sur la carte. Il était le meilleur et le savait. Si quelque chose devait être fait, il l'avait fait. C'était sa loyauté envers une carrière sans précédent qui impressionnait le plus et il devint le modèle de toutes les jeunes recrues qui idolâtraient ses manoeuvres, ses idées et parfois ses solutions discutables. Sa sagesse au combat avait annoncé la chute d'un groupe terroriste assoiffé de sang. En route pour devenir le syndicat de puissance ultime, ils avaient presque réussi à Saigon avant que l'armée ne joue sa dernière carte. Un héros était né. Le groupe terroriste fut détruit. On le pensait immobilisé mais il

était évident qu'ils prépareraient leur revanche. Son efficacité était de classe mais son genre inquiétait les hommes au pouvoir. Il était impossible qu'un simple soldat de combat puisse être vu avec un profil public plus élevé que les leaders bureaucratiques. Il dût partir. Il dût apprendre à redevenir un citoyen.

Un sachet de plastique à moitié déchiré contenait ses seuls biens de valeur et une tape amicale sur le dos semblait une bien petite consolation pour ce que cet homme avait fait. L'injustice, la douleur inutile et la crainte de devoir vivre une existence plutôt futile le déchirèrent et une compréhension plutôt confuse de son traitement lui faisait mal au coeur et le faisait se poser la question de sa loyauté envers un gouvernement pour lequel il avait combattu avec tant de fierté.

La police semblait le travailler sans arrêt, le harcelant incessamment sans raison apparente ou bien pour des raisons banales et essayait de le faire craquer, d'en faire l'ennemi public numéro un. Une incompatibilité d'humeur s'était développée entre lui et un Général, à son retour de Saigon. Un Général lâche, jaloux de son image héroïque et de son statut plutôt immortel parmi les troupes. Le temps était venu pour lui de retrouver le sien. Il avait était promu à plusieurs reprises dans les forces de police et en venait maintenant aux coups.

“Sa vie doit devenir un enfer” étaient les ordres distribués dans le système et la police s'efforçait de bien le faire. La société n'était pas autorisée à l'accepter sous son aile protectrice.

Il se questionna encore et encore, cherchant une réponse, cherchant à faire marche arrière, regardant les jours passer à travers le même carreau craquelé dans l'encadrement de la fenêtre qui se tenait telle un immense mur de briques entre lui et son existence qu'il méritait certainement. Forcé de vivre pratiquement en reclus, il chercha réconfort auprès de ce qui restait d'une famille alors unie, son frère et sa jolie nièce. Son frère était un professeur très connu travaillant pour le Ministère de la Défense. Il l'avait appuyé lors de son dilemne et s'était efforcé de lui donner de nouvelles bases pour constuire sa vie. C'est un pilier important pour le gouvernement. Il est l'homme qui a mis au point une formule précieuse pour la création d'un dispositif de défense militaire de pointe qui, si elle tombe entre de mauvaises mains, pourrait être utilisé de façon impitoyable pour détruire sur une grande échelle. Il était surprenant de voir comment le gouvernement pouvait considérer deux frères qui étaient tous deux les meilleurs dans leur domaine respectif.

Le travail du professeur était classé "travail à haut risque" et il semblait inconscient de ce danger personnel évident. Il n'était donc pas surprenant que le professeur et sa fille avaient disparu. Il n'y avait aucune trace de lutte. Des morceaux de vêtements déchirés étaient ça et là dans son étude ainsi que quelques balles et du sang mettant en valeur une atmosphère sinistre dans la chambre. L'activité terroriste était évidente.

La confusion règne. Le désir brûlant d'être accepté de nouveau prend la deuxième place et est remplacé par l'inquiétude. Son frère, sa nièce, sources de sa seule affection étaient en danger.

Il était évident que ses adversaires meurtriers des jours de Saigon les avaient enlevés et tentaient de préparer un gros coup en obtenant la formule secrète du professeur.

Son esprit s'attarda sur les lettres de demande des terroristes et son poing se serra de mépris tandis qu'il lisait que les deux otages seraient tués si la formule valeureuse n'était pas livrée à temps.

Il était évident pour lui et le public que la police pensait que la connection était la même. C'était la chance du vieux Général de le mettre hors de circulation une fois pour toute et d'assouvir sa vengeance.

Le tempo de la pluie martelant le carreau augmentait en même temps que le battement de son coeur et les pensées infinies pendant qu'il regardait dehors se multipliaient, inondant son esprit tandis qu'il tirait lentement des conclusions sur ce qu'il pouvait et devait faire. Son travail à Saigon semblait maintenant incomplet. Les morceaux inachevés de sa dernière mission devaient maintenant être recollés et il semblait évident qu'il devait effacer son nom de la liste des suspects numéro un. Peut-être serait-il alors enfin accepté par un public qui aspirait à un nouvel héros. Il savait qu'il en avait les cartes en main. Il savait qu'il devait sauver la seule famille qu'il avait et qu'il aimait. C'était le temps du revers de la médaille. C'était sa mission.

C'était devenu personnel. C'était le temps de la VENDETTA.

# INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettez le système INFORMATIQUE en place ainsi que décrit dans le manuel d'utilisation. Veillez à ce que tous les périphériques sans importance tels que cartouches, imprimantes etc. soient DEBRANCHES sinon vous pourriez rencontrer des DIFFICULTES de chargement.

1 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version cassette de VENDETTA...

   Branchez votre lecteur et allumez l'ordinateur et le moniteur. Utilisateurs de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur RETURN puis sur Y et de nouveau sur RETURN.

   Insérez la cassette réembobinée VENDETTA dans le lecteur.

   Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées. Mettez le lecteur en route. Le jeu se charge.

2 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version disquette de VENDETTA...

   Reliez votre unité de disque à votre ordinateur et mettez-la en marche ainsi que l'ordinateur et le moniteur. Utilisateurs de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur RETURN puis sur Y et de nouveau sur RETURN.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette, l'étiquette au-dessus. Tapez LOAD"*",8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge.

3 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de VENDETTA...

Allumez le moniteur et l'ordinateur.

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, reliez un lecteur de cassette compatible à l'ordinateur. Tapez le symbole I, et appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @.

Insérez la cassette VENDETTA dans le lecteur. Veillez à ce que la face un soit au-dessus et que la cassette soit réembobinée.

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER simultanément puis mettez le lecteur en marche. Le jeu se charge.

4 Si vous utilisez votre AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128 avec la version disquette de VENDETTA...

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, éteignez l'ordinateur et branchez-y une unité de disquette compatible. Allumez l'unité de disque et l'ordinateur. Tapez I disk et frappez RETURN. Votre ordinateur est prêt à charger les données à partir de la disquette. Pour obtenir le symbole I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette, l'étiquette sur le dessus. Tapez RUN"DISC puis frappez la touche ENTER.

5 Si vous utilisez votre Spectrum ZX, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum+2 avec la version cassette de VENDETTA...

Reliez votre lecteur de cassette au Spectrum comm indiqué dans le manuel d'utilisation.

Si vous utilisez un joystick, insérez les interfaces nécessaires.

Mettez votre moniteur, lecteur et ordinateur en marche. Si votre Spectrum affiche un écran de menu, sélectionnez 48K ou 128K Basic.

Insérez la cassette réembobinée VENDETTA dans le lecteur avec la face un au-dessus.

Tapez LOAD"" et frappez sur la touche ENTER. Mettez le lecteur en marche en appuyant sur le bouton PLAY. Le jeu se charge.

6 Si vous utilisez votre Atari ST, Amiga ou Spectrum+3 avec la version disquette de VENDETTA...

Reliez votre unité de disquette à l'ordinateur. Si votre ordinateur a une unité de disquette incorporée, il n'est pas nécessaire d'effectuer cette procédure.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette,

l'étiquette vers le haut. Allumez le moniteur, l'ordinateur et l'unité de disquette.

Utilisateurs de ST et d'Amiga, le jeu se charge automatiquement. Utilisateurs de Spectrum+3, appuyez sur RETURN et le jeu se charge automatiquement.

# INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

VENDETTA est un jeu à multi-chargement. Chaque niveau sera chargé au fur et à mesure que vous terminez le précédent. Cela signifie que pour pouvoir jouer un jeu continu, la cassette VENDETTA doit rester dans le lecteur ou la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette tout le temps pendant la séance de jeu. Sur l'écran, des messages apparaissent dès qu'un niveau est terminé et vous indiquent ce que vous devez faire ensuite.

Lorsque vous chargez les versions cassette du jeu, il vous sera demandé de retourner la cassette, de la réembobiner et de charger le niveau suivant.

# COMMANDES AU CLAVIER

## UTILISATEURS DE C64, AMIGA ET ATARI ST.

### (a) Partie Mission

| | | |
|---|---|---|
| Barre d'espacement | | Sélectionner arme (début du jeu avec poing et couteau) |
| F1 | – | Activer pellicule d'appareil photo (à utiliser en même temps que le joystick pour passer d'un objet à l'autre) |
| F1 | – | Désactiver la pellicule d'appareil photo (par exemple, pour retourner dans le jeu) |
| P | – | Interrompre le jeu |

### (b) Partie Conduite

| | | |
|---|---|---|
| F1 | – | Missiles sol-air |
| F3 | – | Canons |
| F5 | – | Activer oxyde azoteux (turbo) |
| | – | Appuyez de nouveau pour désactiver |
| P | – | Interrompre le jeu |

NOTE – Les armes etc ne peuvent être utilisées que si vous avez trouvé l'arme qui active la carte!

## UTILISATEURS DE SPECTRUM ET D'AMSTRAD

### (a) Partie Mission

| | | |
|---|---|---|
| Q | – | Vers le haut/accélérer |
| A | – | Vers le bas/accélérer/ralentir |
| O | – | Vers la gauche |
| P | – | Vers la droite |
| N | – | Tir d'arme |
| | – | Saisir (à utiliser en même temps que l'option direction qui doit être activée, par exemple, si le personnage fait face à la gauche) |
| | – | Coup |
| ENTER | – | Sélectionner objet (en même temps que le bouton feu) |
| Barre d'espacement | | Désactiver zone de statut et sélectionner arme |
| H | – | Interrompre |

Si ces touches ne conviennent pas à certains joueurs, il existe une possibilité de les redéfinir au début du jeu.

(b) Partie Conduite

| | | |
|---|---|---|
| ENTER + N | – | Missiles et canons |
| N + Q | – | Lancer oxyde azoteux (turbo). |

H Interrompre jeu

NOTE – Les armes etc ne peuvent être utilisées que si vous avez trouvé l'arme qui active la carte!

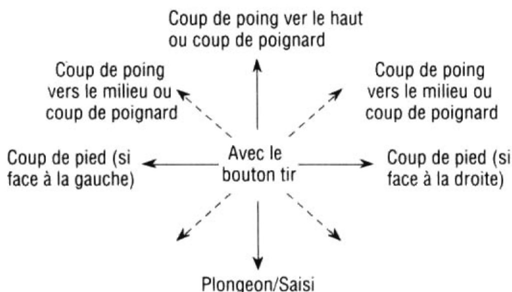
# MOUVEMENT DE BASE

Le héros fait automatiquement face à la direction dans laquelle vous déplacez le joystick.

**Utilisateurs de Commodore, Spectrum, Amstrad et Atari:** utilisez tous ce même mouvement du joystick.

POUR AVANCER – poussez le joystick dans la direction désirée. Si vous voulez par exemple, aller vers la gauche, tirez à gauche etc.

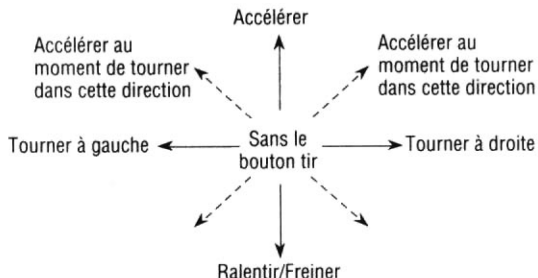
## MOUVEMENTS DE COMBAT/MOUVEMENTS SPECIAUX (JOYSTICK)




NOTE – Activez les armes en appuyant sur le bouton tir y compris pour les grenades.

## MOUVEMENTS DU JOYSTICK POUR LA CONDUITE

### Utilisateurs de C64, Amiga et Atari ST




NOTE – Utilisez le bouton tir pour activer les armes (seulement si la carte de système d'armes a été trouvée).

NOTE – Si vous êtes arrêté par la police, allez vers le haut et le bas pour afficher les preuves. Appuyez sur le bouton tir pour sélectionner.

## MOUVEMENTS DE COMBAT/MOUVEMENTS SPECIAUX (JOYSTICK)

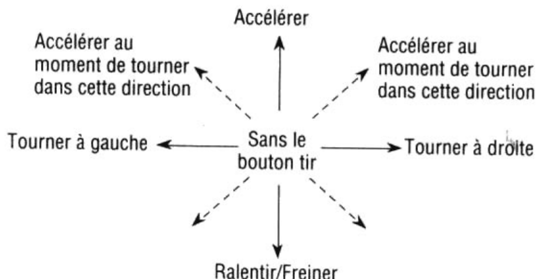
### Utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad

Combat – Appuyez sur le bouton feu dans la direction vers laquelle vous faites face pour activer le coup de poing ou une arme.

Saisie – Utilisez l'option de direction en même temps que le bouton de tir (par exemple, tirez le joystick vers la droite et tirez en même temps vous fait ramasser les objets lorsque vous faites face à la droite)

## MOUVEMENTS DU JOYSTICK POUR LA CONDUITE

### Utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad




NOTE – Reportez-vous aux commandes au clavier pour les armes de la voiture.

NOTE – Le système d'armes ne s'active que si la carte d'armes est trouvée.

# ASTUCES GENERALES

Les premiers aspects du jeu que vous devez maîtriser sont les commandes à l'aide du JOYSTICK. La nature hautement interactive du jeu est nécessaire à cause de certains MOUVEMENTS COMPLEXES que le personnage principal doit exécuter. Un haut niveau de compétence aux commandes vous permettra de MIEUX jouer.

A cause des éléments d'aventure, notre deuxième suggestion est de prendre l'habitude D'ENREGISTRER ce qui se passe sur chaque écran. Vous obtiendrez ainsi de MEILLEURS SCORES en jouant souvent.

Enfin, ne PRENEZ JAMAIS RIEN POUR UN DU. Certaines choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Soyez curieux et examinez tout.

# ASTUCES POUR LE JEU

Voici certains objets ou dangers que vous risquez de rencontrer lors de vos voyages et qui ne se trouvent pas nécessairement dans l'ordre dans lequel ils devraient être.

Dans l'esprit de toute bonne aventure...

NOUS NE VOUS AVONS PAS RACONTE TOUTE L'HISTOIRE...

N'oubliez pas que le jeu est contre la montre. Vous avez une heure pour le terminer, résoudre les puzzles et enfin stopper le groupe terroriste une fois pour toute avant de commencer les exécutions.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, observez les croix clignotantes (seulement dans les versions C64, Amiga et Atari ST) pour aider votre mission à se dérouler. Donnez des coups de pied ou de poing aux portes pour accéder aux pièces qui cachent diverses armes, des munitions et des vestes pare-balles pour vous aider dans votre combat contre les terroristes diaboliques dont les pantalons sont de couleur différente pour les repérer (versions C64, Amiga et Atari ST seulement).

Un levier vous aide à accéder aux portails verrouillés etc. (version Spectrum et Amstrad seulement) et d'autres outils peuvent se révéler vitaux pour le déroulement du jeu.

Vous commencez le jeu armé seulement de vos poings et d'un couteau mais votre esprit aussi fin qu'un rasoir devrait vous

faire explorer tout, des lecteurs vidéo, aux ordinateurs (qui pourraient avoir besoin de l'aide de disquettes et de livres d'enregistrement) et les zones "habitées" du jeu indiquant où les otages sont gardés, déplacés et ont laissé des preuves VITALES (colliers, chaussures etc.). Votre Ferrari F40 est votre seule alliée mais a besoin des SUPPLEMENTS appropriés pour avancer et devenir meurtrière.

N'oubliez pas que la police pense que vous êtes impliqué dans le crime. Préparez-vous donc à être harcelé. Veillez à réunir suffisamment de preuves dans le cas où vous seriez arrêté et interrogé par la justice.

Bonne chance... Vous en avez besoin!

# EN CAS DE PROBLEMES DE CHARGEMENT

Nous essayons toujours d'améliorer la qualité de notre produit et avons développé de hauts standard de contrôle de qualité. Si vous rencontrez des difficultés au moment du chargement, il est fort possible que la faute soit indépendante du produit lui-même. Nous vous recommandons donc d'éteindre votre ordinateur et de répéter les instructions de chargement soigneusement en vérifiant que vous suivez celle qui sont appropriées à votre ordinateur et logiciel. Si, malgré tout, les problèmes persistent, consultez le manuel d'utilisation fourni avec votre ordinateur ou consultez votre distributeur qui vous conseillera.

EN CAS DE DIFFICULTES CONTINUES ET MALGRE LA VERIFICATION DE VOTRE MATERIEL POUR TOUTE FAUTE POSSIBLE, NOUS VOUS SUGGERONS DE RETOURNER LE JEU AU LIEU D'ACHAT.

System 3
Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, Middlesex HA5 2AG.
Tel: 01 866 5692

# VENDETTA — DIE GESCHICHTE

Der Winterregen hämmerte monoton gegen die schmutzige, zersprungene Scheibe, im Gleichtakt mit dem Geflimmer der Neonlichter, die den düsteren Himmel der Umgebung mit ihrem gespenstischem Licht erhellten. Eine einsame Figur sitzt zusammengekauert in dieser ärmlichen Behausung, die er sein Zuhause nennt, seine nikotinverfärbte Hand stützt ein scharfkantiges Kinn, das von vier Tage alten Stoppeln überwuchert ist. An Tagen wie diesen versinkt er in seine Erinnerungen, die er dann in einer Flasche Whiskey ertränkt. Gedanken an die Vergangenheit fluten über ihn herein, heftiger und gewaltiger als die unablässigen Regentropfen, und sein Blick verschwimmt in der Wirrnis von Fragen, auf die es keine Antwort gibt, und unter dem Einfluß des Alkohols.

Dieser Mann, ein ehemaliger Kriegsheld, sorgte dafür, daß seine Einheit Geschichte machte. Er war der Beste unter ihnen, und sie wußten es. Wenn etwas zu tun war, war er zur Stelle. Mit seinem kompromißlosen Engagement für die militärische Karriere beeindruckte er alle um sich herum, er war das Vorbild für viele junge Rekruten, die noch grün hinter den Ohren waren, die jedes seiner Manöver staunend bewunderten, seine Ideen und seine oft fragwürdigen Lösungen mit Enthusiasmus aufnahmen. Dank seiner Kampferfahrung war es ihnen gelungen, eine blutrünstige Terroristengruppe niederzuschlagen, die darauf aus war, als Syndikat die Macht in Saigon an sich zu reißen. Dies wäre ihnen auch um ein Haar

gelungen, wenn die Armee nicht ihre Trumpfkarte ausgespielt hätte. Das war die Geburtsstunde eines Helden. Die Terroristen wurden in alle Winde zerstreut, ihre Macht gebrochen, aber ihre Rachegelüste angestachelt. Das Vorgehen unseres Helden war tadellos gewesen, doch den Männern an der Spitze war er ein Dorn im Auge. Es war undenkbar, daß ein einfacher Kampfsoldat ein höheres Ansehen genoß als die Offiziere hinter dem Schreibtisch. Er mußte gehen, mußte lernen, wieder ein normaler Bürger zu werden.

Eine zerrissene Plastiktüte, die alle seine Habseligkeiten enthielt, und ein wohlgemeinter, jovialer Schlag auf die Schulter war ein kleiner Trost für die Taten, die dieser Mann vollbracht hatte. Die Ungerechtigkeit, der unnötige Schmerz und die Angst, eine sinnlose Existenz zu führen, riß ihn entzwei und ließ in ihm Zweifel aufkommen an seiner Loyalität gegenüber der Regierung, für die er einst so stolz gekämpft hatte.

Die Polizei überwachte ihn dauernd, belästigte ihn aus unerfindlichen Gründen, versuchte ihn kleinzukriegen und ihn zum Staatsfeind Nr. 1 zu stempeln. Damals in Saigon hatte sich zwischen ihm und einem General eine abgrundtiefe persönliche Kluft entwickelt, einem Feigling von General, der neidisch war auf sein Heldentum und das Prestige, das er bei den Truppen genoß. Jetzt war die Zeit für eine Rache gekommen. Er war innerhalb der Polizeihierarchie hochgerückt und hatte eine Machtposition inne.

“Macht sein Leben zur Hölle”, lautete der Befehl von oben, und genau das tat die Polizei. Unser Held sollte nicht wieder in den Schoß der Gesellschaft zurückfinden.

Immer und immer wieder stellte er sich dieselben, quälenden Fragen, suchte nach einer Antwort, suchte nach einem Weg zurück in die glorreiche Vergangenheit. Mit seinem stieren Blick bohrte er Löcher in das Fenster, das ohnehin schon fast zerfiel, und das ihn wie eine Mauer von der Existenz zu trennen schien, die er verdient hatte. Gezwungen, als Sonderling und Einsiedler zu leben, bezieht er Trost allein aus dem, was übriggeblieben ist von seiner einst engen Familie, von seinem ihm nahestehenden Bruder und seiner liebenswürdigen Nichte. Sein Bruder, ein renommierter Professor im Dienste des Verteidigungsministeriums, hat ihm durch ail seine Schwierigkeiten hindurch die Stange gehalten und versucht, ihm wieder Boden unter den Füßen zu verschaffen. Er selbst ist eine Stütze der Regierung, als der Erfinder einer wertvollen Formel zur Herstellung des ausgefeiltesten Verteidigungsapparats, der in den falschen Händen zur Zerstörung in einem nie dagewesenen Ausmaß mißbraucht werden könnte. Wie verschieden waren diese beiden Brüder in den Augen der Regierung, die doch jeder auf seinem Gebiet Hervorragendes geleistet hatten.

“Hochriskant” war das Merkmal der Arbeit des Professors; er selbst schien die persönliche Gefahr, in der er schwebte, vollkommen zu mißachten. Für niemanden sonst kam es als große Überraschung, als der Professor und seine Tochter plötzlich verschwanden. Spuren eines Kampfes waren zu

sehen: abgerissene Kleiderfetzen, Kugelsplitter und Blutflecken — die untrüglichen Zeichen eines terroristischen Anschlags.

Unser Held ist noch immer verwirrt, noch immer wird er von dem Wunsch gequält, man möge ihn akzeptieren, doch diese Begierden nehmen einen zweiten Rang ein, hinter der Sorge um seinen Bruder und seine Nichte, die einzigen Wesen, die ihm Liebe entgegenbrachten.

Es war offenbar, daß die Täter seine Todfeinde aus Saigon waren, die höhere Ziele verfolgten und die Formel des Professors in ihren Besitz bringen wollten.

Im Geiste las er immer und immer wieder den Brief mit den Forderungen der Terroristen, und seine Faust verkrampfte sich bei dem Gedanken, daß die beiden Geiseln getötet werden sollten, wenn die Formel nicht rechtzeitig ausgehändigt würde.

Außerdem wußten er und die Öffentlichkeit, daß die Polizei der Überzeugung war, daß er hinter der ganzen Sache steckte. Dies war die Chance für den ehemaligen General, ihn ein für allemal loszuwerden.

Der Regen prasselte stärker und stärker, lief um die Wette mit seinem rasenden, fiebrigen Puls. Die Gedanken überstürzten sich in seinem Kopf, langsam kam er zu einem Schluß, darüber, was er zu tun hatte. Sein Werk in Saigon schien ihm fragmentarisch, es harrte der Vollendung. Er mußte seinen Namen reinigen, sich vom Vorwurf des Verdachts befreien.

Vielleicht würde er jetzt endlich von der Öffentlichkeit akzeptiert — die Zeit war reif für einen neuen Helden. Er wußte, daß er die richtigen Voraussetzungen mitbrachte, die besten. Er wußte, daß er seine Familienangehörigen retten mußte. Die Zeit für seine Rache war gekommen.

Eine ganz persönliche Rache — eine VENDETTA.

# LADEANWEISUNGEN

Bitte installieren Sie Ihr Computersystem gemäß der Beschreibung in der Begleitdokumentation und trennen Sie alle für den Betrieb überflüssigen Zusatzgeräte (Kassetten, Drucker, Modem usw.) vom System, da diese oft Schwierigkeiten beim Laden verursachen.

1 Bei Verwendung eines Commodore 64/128 mit der Kassettenversion von VENDETTA...

   Datasette an den Computer anschließen und Computer und TV/Monitor einschalten. C128 Benutzer schaiten auf C64 Modus: GO64 eingeben, RETURN drücken, dann Y, dann nochmals RETURN.

   VENDETTA Kassette in die Datasette einlegen. Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.

   SHIFT festhalten und RUN/STOP drücken. Dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts betätigen. Das Spiel sollte nun geladen werden.

2 Bei Verwendung eines Commodore 64/128 mit der Diskettenversion von VENDETTA...

   Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, Laufwerk, Computer und TV/Monitor einschalten. C128 Benutzer schalten auf C64 Modus: GO64 eingeben, RETURN drücken, dann Y und nochmals RETURN drücken.

VENDETTA Diskette mit Etikett nach oben ins Laufwerk legen. LOAD"*",8,1 eingeben und RETURN drücken. Das Spiel wird geladen.

3 Bei Verwendung eines Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Kassettenversion von VENDETTA...

TV/Monitor und Computer einschalten.

Wenn Ihr Computer mit einem eingebauten Disketten-laufwerk ausgestattet ist, dann müssen Sie jetzt ein kompatibles Kassettengerät anschließen. Geben Sie dann das |-Symbol ein und drücken Sie SHIFT und @.

VENDETTA Kassette mit "Side 1" einlegen. Ganz zurückspulen.

Gleichzeitig CTRL und kleine ENTER-Taste drücken, dann den PLAY-Knopf des Kassettengeräts. Das Spiel wird geladen.

4 Bei Verwendung eines Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Diskettenversion von VENDETTA...

Wenn Ihr Computer mit einem eingebauten Kassetten-laufwerk ausgestattet ist, schalten Sie zunächst den Computer AUS und schließen Sie ein kompatibles Diskettengerät an. Schalten Sie dann das Laufwerk und den Computer EIN. Geben Sie den Befehl |disk ein und drücken Sie RETURN. Der Computer liest jetzt das Programm von Diskette ein.

VENDETTA Diskette in das Laufwerk einlegen, mit der Beschriftung nach oben. RUN"DISC eingeben und ENTER drücken.

5 Bei Verwendung eines ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 mit der Kassettenversion von VENDETTA...

Kassettenrekorder gemäß der Beschreibung im Handbuch an den Computer anschließen.

Wenn Sie vorhaben, mit einem Joystick zu spielen, stecken Sie die notwendigen Schnittstellen JETZT ein.

TV/Monitor, Kassettenrekorder und Computer EINschalten. Wenn ein Menü angezeigt wird, können Sie 48K oder 128K BASIC wählen.

VENDETTA Kassette mit dem Etikett “Side One” nach oben in den Rekorder legen. Kassette muß ganz zurückgespult sein.

LOAD" " eingeben und ENTER drücken. PLAY-Knopf des Rekorders betätigen. Dies sollte das Spiel laden.

6 Bei Verwendung eines Atari ST, Amiga oder Spectrum +3 mit der Diskettenversion von VENDETTA...

Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen — wenn der Computer mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk versehen ist, entfällt dieser Schritt natürlich.

VENDETTA Diskette mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk legen. TV/Monitor, Computer und Diskettenlaufwerk einschalten.

Auf dem ST und dem Amiga erfolgt der Ladevorgang automatisch; auf dem Spectrum+3 muß RETURN gedrückt werden.

# MULTI-LOAD ANLEITUNG

VENDETTA ist ein sog. Multi-Load Programm, d.h. jede Ebene wird nach Abschluß der vorangehenden geladen. Damit keine unnötigen Unterbrechungen eintreten, sollten Sie Ihre VENDETTA Kassette im Kassettenrekorder bzw. die Diskette im Laufwerk belassen. Das Programm gibt Ihnen Bescheid, was nach Beendigung einer Ebene zu tun ist.

Bei Laden der Kassettenversionen werden Sie zum Umdrehen und Rückspulen der Kassette aufgefordert.

## TASTATUR-STEUERUNG

### AUF C64, AMIGA UND ATARI ST:

**(a) Missionen**

Leertaste — Waffenauswahl (beginnend mit Faust und Messer)

F1 — Aktiviert Kamerafilmrolle (zusammen mit dem Joystick zum Abrollen der mitgeführten Objekte)

F1 — Deaktiviert Kamerafilmrolle (Rückkehr ins Spiel)

P — Spielpause

**(b) Beim Autofahren**

F1 — Boden-Luft-Raketen

F3 — Maschinengewehre

F5 — Lachgas (Turbo) Boost

— erneut drücken, um zu deaktivieren

P — Spielpause

HINWEIS — Waffen usw. funktionieren erst, wenn die Waffenaktivierungskarte gefunden wurde.

## AUF SPECTRUM UND AMSTRAD COMPUTERN

### (a) Missionen

| | | |
|---|---|---|
| Q | — | Hoch/Gas geben |
| A | — | Runter/Gas geben/bremsen |
| O | — | Links |
| P | — | Rechts |
| N | — | Waffe feuern |
| | — | Aufnehmen (nur zusammen mit Richtung, z.B. wenn Figur nach links blickt) |
| | — | Schlag |
| ENTER | — | Mitgeführtes Objekt wählen (zusammen mit Feuerknopf) |
| Leertaste | — | Deaktiviert Statusbereich und wählt Waffe. |
| H | — | Pause |

Auf Wunsch können diese Steuerfunktionen auch auf andere Tasten gelegt werden (Start-Bildschirm).

### (b) Beim Autofahren

| | | |
|---|---|---|
| ENTER+N | — | Umschalten zwischen Raketen und Kanonen |
| N+Q | — | Lachgas (Turbo) Boost |
| H | — | Spielpause |
| HINWEIS | — | Waffen usw. funktionieren erst, wenn die Waffenaktivierungskarte gefunden wurde. |

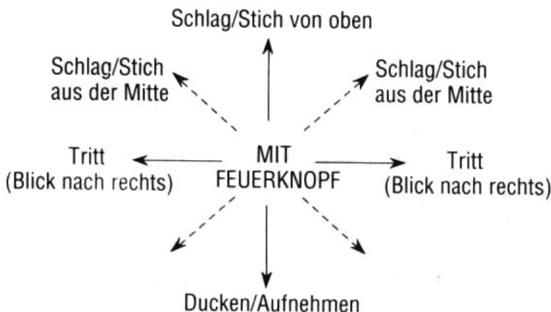
## GRUNDLEGENDE BEWEGUNGSSTEUERUNG

Der Held blickt automatisch in die Richtung, in die der Joystickhebel bewegt wird.

**Commodore, Spectrum, Amstrad und Atari:** Joystick-Bewegungen sind für diese Computer identisch.

VORWÄRTS GEHEN — Joystick in die gewünschte Richtung bewegen.

## KAMPFBEWEGUNGEN/SPEZIELLE BEWEGUNGEN (JOYSTICK)

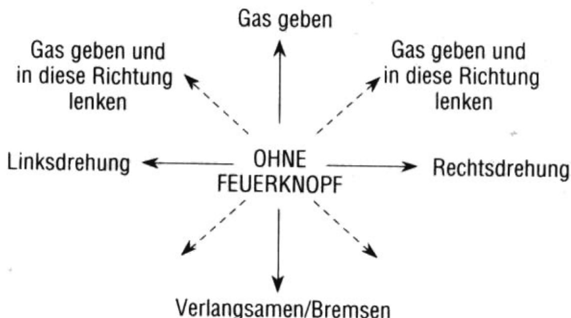



**C64, Amiga und Atari ST**

HINWEIS — Mitgeführte Waffe mit Feuerknopf aktivieren, einschl. Granatenwerfen.

## JOYSTICK-BEWEGUNGEN BEIM FAHREN

### C64, Amiga und Atari ST




HINWEIS — Zum Aktivieren der Waffen Feuerknopf benutzen (nur wenn die Waffensystemkarte gefunden wurde).

HINWEIS — Nach dem Anhalten durch die Polizei bewirken Hoch/Runterbewegungen des Joysticks ein Abrollen der vorliegenden Beweise. Feuerknopf zum Auswählen benutzen.

## KAMPFBEWEGUNGEN/SPEZIALBEWEGUNG (JOYSTICK)

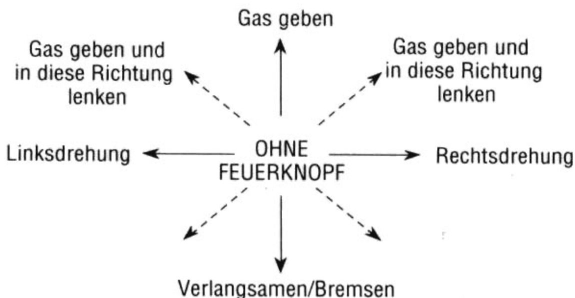
### Spectrum und Amstrad

Kampf — Feuerknopf in Blickrichtung drücken, um Faustschlag oder Waffe zu aktivieren.

Aufnehmen — Richtungsoption zusammen mit Feuerknopf benutzen (Joystick nach rechts bewegen und Drücken des Feuerknopfs nimmt ein dort liegendes Objekt auf)

## JOYSTICKBEWEGUNGEN BEIM FAHREN

### Spectrum und Amstrad




HINWEIS — Zur Bedienung der Waffen vgl. die Tastatursteuerung

HINWEIS — Waffensysteme werden nur aktiviert, wenn die Waffenkarte gefunden wurde.

## ALLGEMEINE TIPS

Das erste, was Sie beherrschen sollten, sind die JOYSTICK-Bewegungen. Die höchst interaktive Steuerung ist im Hinblick auf die Komplexität der Bewegungen erforderlich, die der Held vollziehen muß. Eine kompetente Steuerung ist die Voraussetzung für ein gutes Spiel.

Mit Rücksicht auf die Abenteuerelemente sollten Sie es sich zur Gewohnheit machen, sich zu notieren, was auf jeder Bildschirmseite abläuft. Auf diese Weise können Sie bei späteren Spielen höhere Punktezahlen ergattern.

Und schließlich: Seien Sie kritisch, der Schein trügt oft. Überprüfen Sie alles sorgfältig und seien Sie neugierig.

# RATSCHLÄGE ZUM SPIEL

Nachstehend ein paar Hinweise zu bestimmten Objekten und Gefahren, denen Sie unterwegs begegnen werden — nicht notwendigerweise in dieser Reihenfolge.

In der Tradition aller guten Abenteuer:

WIR HABEN IHNEN NICHT DIE GANZE GESCHICHTE ERZÄHLT...

Vergessen Sie nicht, daß Sie gegen die Uhr spielen. Sie haben eine Stunde Zeit, das Spiel zu beenden, die Puzzles zu lösen und die Terroristengruppe ein für allemal zu vernichten, bevor das Schlimmste passiert.

Achten Sie auf die blinkenden Kreuze (nur auf C64, Amiga und Atari ST), die bei der Entfaltung des Spielgeschehens sichtbar werden. Verschaffen Sie sich Zugang durch Türen, mit der Faust oder mit Fußtritten, um in die Räume einzudringen, die Waffen, Munition und kugelsichere Westen enthalten, die Ihnen im Kampf gegen die bösen Terroristen helfen, deren Hosen verschiedene Farben aufweisen, als Hinweis auf ihre Stärke (nur auf C64, Amiga und Atari ST).

Ein Brecheisen hilft beim Aufbrechen von verschlossenen Kisten und ähnlichen (nur auf Spectrum und Amstrad). Andere Werkzeuge sind im späteren Verlauf des Spiels nützlich.

Zu Beginn des Spiels haben Sie nichts weiter als Ihre Faust und ein Messer, aber Ihr rasierklingenscharfer Verstand dürfte Ihnen dabei helfen, alles zu untersuchen, von Videorekordern zu Computern (ev. mit Hilfe von Floppydisketten und Logbüchern) und zu den "bewohnten" Gegenden des Spiels, die darauf schließen lassen, wo die Geiseln gehalten und transportiert wurden... unter Umständen stoßen Sie auch auf kritische Beweisstücke (Halsband, Schuhe usw.). Ihr Ferrari F40 ist Ihr einziger Verbündeter, aber benötigt die richtigen EXTRAS, wenn er optimal fahren und seine tödliche Kraft entfalten soll.

Und bitte denken Sie daran: Die Polizei ist der Meinung, daß Sie in das Verbrechen verwickelt sind. Machen Sie sich also auf Ärger gefaßt. Sorgen Sie dafür, daß Sie genug Beweise haben, wenn man Sie anhält und ins Kreuzverhör nimmt.

Viel Glück — Sie werden es brauchen!

## PROBLEME BEIM LADEN

Wir sind um eine laufende Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, um sicherzustellen, daß sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Schwierigkeiten beim Laden des Programms sind daher eher woanders als beim Programm selbst zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur *sorgfältig* zu wiederholen. Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Ladeanleitung (Computermodell, Kassette oder Diskette) benutzen. Sollte das Problem weiterbestehen, ziehen Sie das Handbuch zu Ihrem Computer zu Rate oder bitten Sie Ihren Fachhändler um Rat.

WENN ALLES NICHTS NÜTZT UND SÄMTLICHE HARDWARE AUF MÖGLICHE FEHLERQUELLEN ÜBERPRÜFT WURDE, BRINGEN SIE DAS SOFTWAREPAKET AN DIE VERKAUFSSTELLE ZURÜCK.

System 3
Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, Middlesex HA5 2AG.
Tel: 01 866 5692

# VENDETTA – LA STORIA

La pioggia stava producendo il suo usuale coro di rumori invernali sulle finestre sporchissime e crepate e cadeva con un ritmo martellante che sembrava tenere il tempo con le tremolanti luci al neon che addobbavano il cielo tenebroso della zona. Una figura sedeva solitaria, inchiodata a quel patetico tugurio che chiamava casa, facendo scorrere la mano che mostrava delle cicatrici sulla barba non fatta da quattro giorni, macchiata dalla nicotina, che cresceva su una faccia dai lineamenti molto duri. Ed è proprio nei momenti come questo che i ricordi si riaffacciano ed egli si lascia andare sempre più all'abbraccio confortante di una bottiglia di whiskey. I ricordi si riaffacciano veloci e violenti come le gocce di pioggia, ed i suoi occhi appaiono spenti ed un po' confusi, a causa di quesiti a cui non si può dare risposta e dell'inevitabile reazione all'alcohol.

Un eroe di guerra del passato, quest'uomo rese il suo reparto famoso. Era il migliore e lo sapevano. Se qualcosa doveva essere fatto, lui lo faceva. Fu questa lealtà mai vista prima di allora nei confronti della carriera militare che suscitò stupore intorno a lui ed egli si trovò ad essere il modello invidiato da tutte le giovani reclute, ancora con il latte alla bocca, delle quali diventò l'idolo, così come pure le sue manovre, le sue idee e le sue talvolta discutibili soluzioni. Fu la sua abilità nel combattimento che causò la caduta di un sanguinoso gruppo terrorista. Impegnati in una lotta che li avrebbe fatti diventare

il gruppo più potente in assoluto, quasi riuscirono nel loro intento a Saigon, prima che l'esercito giocasse la sua carta vincente; così nacque un eroe. Il gruppo terrorista fu disperso, immobilizzato ed ovviamente intenzionato a vendicarsi. L'efficienza di quest'uomo non aveva rivali, ma il suo modo di agire preoccupava gli alti papaveri. Non si poteva tollerare che un semplice soldato addestrato al combattimento potesse avere una popolarità maggiore dei leader del paese. Doveva scomparire, doveva imparare a diventare nuovamente un cittadino come gli altri.

Una borsa mezza rotta con tutti i beni che possedeva ed un'ipocrita pacca sulla spalla non erano certo di consolazione ad un uomo che aveva fatto così tanto! L'ingiustizia, il dolore inutile e la paura di dover vivere una vita apparentemente inutile, lo tormentavano ed il cercare di comprendere il trattamento riservatogli fece nascere dei sentimenti nel suo cuore e si interrogò sulla sua lealtà verso un governo per il quale aveva in passato combattuto con tale fierezza.

Sembrava che la polizia trovasse da ridire su tutto quello che faceva, molestandolo per qualsiasi motivo, anche i più futili, allo scopo di farlo crollare, farlo diventare il nemico pubblico numero uno. Un conflitto di personalità era nato tra lui ed un Generale a Saigon – un Generale codardo, geloso dell'immagine di eroe e del prestigio, apparentemente immortale, che godeva tra le truppe. Ora era il momento per vendicarsi. Aveva ottenuto numerose promozioni nelle forze di polizia ed era al comando.

"Rendetegli la vita un inferno" questi erano gli ordini e la polizia cercava di fare proprio questo. Non si poteva permettere alla società di riaccettarlo sotto la sua ala protettrice.

Si interrogò molte volte, cercando una risposta, una via per riportare le cose a come erano in passato, fissando per giorni interi il vetro crepato della finestra che si innalzava come un muro di mattoni tra la sua persona e l'esistenza che giustamente si meritava. Costretto a vivere come un recluso, traeva conforto da quello che restava di un nucleo familiare, una volta molto unito – suo fratello e la sua graziosa nipote. Suo fratello, un professore molto stimato, impiegato presso il Ministero della Difesa, lo aiutò a superare la sua crisi e si diede da fare per offrirgli delle nuove basi su cui ricostruire una nuova vita. Egli stesso ricopre una posizione di estrema importanza per il governo, essendo stato lo scienziato a mettere a punto una preziosa formula che permette la creazione di un fondamentale sistema militare di difesa, che, se dovesse cadere nelle mani sbagliate, potrebbe essere impiegato per una distruzione su scala mondiale. Con quale diversità il governo considerava due fratelli che nel loro rispettivo campo sembravano non avere rivali.

Il lavoro del professore veniva definito "ad alto rischio", ma egli stesso sembrava noncurante del pericolo ovviamente esistente per la sua persona. Non fu certo una sorpresa quando il professore e la figlia scomparvero. C'erano i segni di una collutazione. Brandelli di vestiti erano sparsi nella stanza ed insieme ad alcuni bossoli e a macchie di sangue creavano

una sinistra atmosfera nella stanza: erano i segni evidenti di un'azione terroristica.

La confusione è ancora presente, il bruciante desiderio di essere nuovamente accettato assume ora un ruolo secondario rispetto alla preoccupazione che aveva prepotentemente preso piede nella sua mente. Suo fratello, sua nipote – i suoi unici affetti erano ora in pericolo.

Era ovvio che erano stati rapiti dai suoi micidiali avversari di Saigon e che questi ultimi stavano lottando per raggiungere obiettivi ancora più ambiziosi e pertanto ambivano ad avere la formula segreta del professore. Il suo pensiero scorse più volte sulla lettera di richieste dei terroristi; strinse il pugno in segno di spregio quando lesse che i due ostaggi sarebbero stati uccisi se la preziosa formula non fosse stata consegnata loro in tempo.

Era chiaro sia a lui che all'opinione pubblica che la polizia pensava che egli fosse in qualche modo coinvolto in tutta questa storia. Il vecchio generale aveva ora la possibilità di eliminarlo, di vendicarsi una volta per tutte.

Il ritmo della pioggia battente sulla finestra aumentò con l'aumentare del battito del suo cuore, ed i pensieri implacabili continuavano ad affacciarsi nella sua mente, mentre fissava la finestra e lentamente si rese conto di quello che poteva e doveva fare. Il suo compito a Saigon ora sembrava incompleto, la sua ultima missione doveva essere portata a termine ed era ora evidente che doveva liberare il suo nome dal sospetto di essere il nemico pubblico numero uno. Forse

sarebbe stato ora accettato da un'opinione pubblica bramosa di un nuovo eroe. Sapeva di avere le credenziali giuste: le migliori. Sapeva di dover salvare le uniche persone che gli erano rimaste e che amava. Era giunta l'ora della rivincita, era la sua missione.

Era diventata una questione personale ... era ormai una VENDETTA.

# ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Configurate il COMPUTER come spiegato nel vostro manuale d'uso. Assicuratevi che tutte le periferiche non necessarie – come ad esempio cartucce, stampanti, ecc siano DISINSERITE. In caso contrario ci potranno essere DIFFICOLTA' nel caricamento.

1 Se state usando un Commodore 64/128 con la versione su cassetta di VENDETTA...

Inserite il lettore di cassette ed accendete il computer ed il monitor/TV. Gli utenti del C128 devono ora selezionare la modalità C64 digitanto GO64, premendo RETURN, digitando poi Y e quindi premendo nuovamente RETURN.

Inserite la cassetta VENDETTA nel lettore di cassette, assicurandovi che sia del tutto riavvolta.

Tenete premuti contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP sul computer. Premete quindi il tasto PLAY sul lettore di cassette. Il gioco verrà caricato.

2 Se state usando un Commodore 64/128 con la versione su dischetto di VENDETTA...

Collegate la vostra unità disco al computer ed accendete l'unità disco, il computer ed il monitor/TV. Gli utenti del 128 devono ora selezionare la modalità C64 digitando GO64, premendo RETURN, digitando poi Y e quindi premendo nuovamente RETURN.

Inserite il dischetto VENDETTA nell'unità disco, il lato con l'etichetta verso l'alto. Digitate ora LOAD"*",8,1 e premete RETURN. Il gioco verrà caricato.

3 Se state usando un Amstrad CPC 464, 664 o 6128 con la versione su cassetta di VENDETTA...

Accendete il monitor ed il computer.

Se il vostro computer è dotato di un'unità disco incorporata dovete ora collegare al vostro computer un lettore di cassette compatibile. Digitate quindi il simbolo "I", premete contemporaneamente i tasti SHIFT e @.

Inserite la cassetta VENDETTA nel lettore di cassette. Assicuratevi che il lato della cassetta contrassegnato come side one sia rivolto verso l'alto e che la cassetta sia del tutto riavvolta.

Premete contemporaneamente il tasto CTRL ed il tasto piccolo ENTER, premete quindi il tasto PLAY sul lettore di cassette. Il gioco verrà caricato.

4 Se state usando un Amstrad CPC 464, 664 o 6128 con la versione su dischetto di VENDETTA...

Se il vostro computer è dotato di lettore di cassette incorporato, dapprima spegnete il computer e collegate al computer un'unità disco compatibile. Ora accendete l'unità disco ed il computer. Digitate quindi Idisk e premete RETURN. Il computer sarà ora pronto a caricare i dati dal dischetto. Per ottenere il simbolo "I" premete

contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto @

Inserite il dischetto VENDETTA nell'unità disco con il lato con l'etichetta verso l'alto. Digitate RUN"DISC e premete quindi il tasto ENTER.

5 Se state usando uno Spectrum ZX, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 con la versione su cassetta di VENDETTA...

Collegate il lettore di cassette allo Spectrum, come descritto nel manuale d'uso.

Se state usando un joystick inserite ADESSO l'interfaccia necessaria.

Accendete il monitor/TV, il lettore di cassette ed il computer. Se il computer presenta ora una schermata con un menu potete selezionare la configurazione con 48K o 128K Basic.

Inserite la cassetta VENDETTA nel lettore di cassette, con il lato della cassetta contrassegnato come "side one" rivolto verso l'alto. Assicuratevi che la cassetta sia del tutto riavvolta.

Digitate LOAD"" e premete quindi il tasto ENTER. Premete ora il tasto PLAY sul lettore di cassette. Il gioco verrà ora caricato.

6 Se state usando un Atari ST, Amiga o Spectrum +3 con la versione su dischetto di VENDETTA...

Collegate l'unità disco al computer – se il vostro computer è dotato di un'unità disco incorporata non dovrete farlo.

Inserite il dischetto VENDETTA nell'unità disco, il lato con l'etichetta verso l'alto. Accendete il monitor/TV, il computer e l'unità disco.

Per gli utenti di Amiga e ST il gioco verrà ora caricato automaticamente. Gli utenti di Spectrum +3 devono premere RETURN ed il gioco verrà caricato automaticamente.

# ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO MULTIPLO

VENDETTA è un gioco a caricamento multiplo. Ogni livello verrà caricato quando avrete terminato quello precedente. Ciò significa che per garantire continuità nel gioco DOVETE sempre tenere la cassetta VENDETTA nel lettore di cassette oppure il dischetto VENDETTA nell'unità disco durante una sessione di gioco. Quando avete terminato un livello, sullo schermo appariranno dei prompt per indicarvi cosa fare.

Quando caricate le versioni su cassetta del gioco vi verrà chiesto di girare la cassetta, riavvolgerla completamente e caricare il livello successivo.

# COMANDI ALLA TASTIERA

## PER GLI UTENTI DI C64, AMIGA E ATARI ST

### (a) Sezione relativa alla Missione

Barra Spaziatrice – Seleziona l'arma (iniziate il gioco con pugni e coltello)

F1 – Attiva il rullino fotografico (usato insieme al joystick serve per far scorrere gli oggetti tenuti).

F1 – Disattiva il rullino fotografico (cioè vi fa ritornare nel gioco).

P – Mette il gioco in pausa.

### (b) Sezione relativa alla Guida

F1 – Missili Terra-Aria

F3 – Mitragliatrici

F5 – Sovralimentazione (turbo) all'ossido nitroso

– Premete nuovamente per disattivarla.

P – Mette in pausa il gioco.

NOTA – Le armi, ecc. possono essere usate solamente se avete trovato la scheda per attivare l'arma!

## PER GLI UTENTI DI SPECTRUM E AMSTRAD

### (a) Sezione relativa alla Missione

| | |
|---|---|
| Q | – In su/fa accelerare l'automobile |
| A | – In giù/fa accelerare l'automobile/fa decelerare l'automobile. |
| O | – A sinistra. |
| P | – A destra. |
| N | – Apre il fuoco con l'arma. |
| | – Raccolta degli oggetti (deve essere usato insieme all'opzione di direzione, cioè: ON – se il personaggio è girato a sinistra). |
| | – Sferra un pugno |
| ENTER | – Seleziona l'oggetto tenuto (insieme al pulsante del fuoco). |
| Barra Spaziatrice | – Disattiva l'area di stato e seleziona l'arma. |
| H | – Pausa |

Se questi tasti non dovessero rivelarsi adatti ad alcuni giocatori, è prevista un'opzione per definire i tasti all'inizio del gioco.

**(b) Sezione relativa alla Guida**

ENTER + N – fa passare dai missili alle mitragliatrici e viceversa.

N + Q – Sovralimentazione (turbo) all'ossido nitroso.

H – Mette in pausa il gioco

NOTA – Le armi, ecc. possono essere usate solamente se avete trovato la scheda che attiva l'arma.

# MOVIMENTI BASILARI

L'eroe si rivolge automaticamente nella direzione in cui spingete il joystick.

**Utenti di Commodore, Spectrum, Amstrad e Atari** – usate i seguenti movimenti del joystick.

PER CAMMINARE IN AVANTI – spingete il joystick nella direzione in cui volete muovervi, ovvero per spostarvi a sinistra spingete a sinistra, ecc.

## MOVIMENTI NEL COMBATTIMENTO/MOVIMENTI SPECIALI (JOYSTICK)

### Per gli utenti di C64, Amiga e Atari ST




NOTA – L'attivazione dell'arma tenuta avviene premendo il tasto del fuoco e vale anche per il lancio di granate.

## MOVIMENTI DEL JOYSTICK PER LA GUIDA

### Per gli utenti di C64, Amiga e Atari ST




NOTA – Per attivare le armi usate il tasto del fuoco (solamente se la scheda per l'attivazione dell'arma è stata trovata).

NOTA – Quando la polizia vi ferma, i movimenti in su ed in giù fanno scorrere le prove che avete raccolto. Per selezionare premete il pulsante del fuoco.

## MOVIMENTI NEL COMBATTIMENTO/MOVIMENTI SPECIALI (JOYSTICK)

### Per gli utenti di Spectrum e Amstrad

Combattimento – Premete il pulsante del fuoco nella direzione in cui siete rivolti per attivre il pugno o l'arma tenuta.

Per raccogliere – Combina l'opzione delle direzioni con il tasto del fuoco (ovvero spingendo il joystick a destra e premendo contemporaneamente il tasto del fuoco fa raccogliere gli oggetti quando si è rivolti a destra).

## MOVIMENTI DEL JOYSTICK PER LA GUIDA




NOTA – Per le armi dell'automobile, consultate i comandi alla tastiera.

NOTA – Le armi vengono attivate solamente se la scheda dell'arma è stata trovata.

# CONSIGLI GENERALI

La prima cosa del gioco di cui dovete impadronirvi sono i comandi del JOYSTICK. La natura interattiva del gioco si è rivelata necessaria in seguito ad alcune MOSSE COMPLESSE che il protagonista deve eseguire. Una certa abilità nei comandi aumenterà NOTEVOLMENTE i risultati del vostro gioco.

Considerati gli elementi d'avventura, il nostro secondo suggerimento è che dovreste abituarvi a PRENDERE NOTA di quello che succede in ogni schermata. Ciò vi permetterà di ottenere PUNTEGGI PIU' ELEVATI ripetendo il gioco.

L'ultimo suggerimento è di non dare MAI niente PER SCONTATO – alcune cose non sono ciò che sembrano. Siate curiosi, ficcanaso ecc. ed analizzate tutto.

## SUGGERIMENTI PER IL GIOCO

I seguenti sono dei suggerimenti relativi ad alcuni degli oggetti e pericoli che potrete incontrare durante i vostri viaggi, e non sono necessariamente nell'ordine in cui li troverete.

Rispettando lo spirito di tutte le storie d'avventura...

NON VIA ABBIAMO RACCONTATO TUTTA LA STORIA...

Tenete presente che giocate contro il tempo. Avete un'ora per completare il gioco, risolvere i rompicapo e alla fine trovare il gruppo terroristico prima che le esecuzioni abbiano inizio.

Mentre vi immergete nel gioco, prestate attenzione alle crocette lampeggianti (solamente nelle versioni C64, Amiga e Atari ST) che vi aiuteranno a rendere più chiara la missione. Colpite e spalancate le porte con calci o pugni, per ottenere l'accesso a stanze che nascondono varie armi, ammunizioni, e giubbotti anti-proiettile che vi aiuteranno nel combattimento contro i malvagi terroristi: questi ultimi indossano pantaloni di colore diverso ad indicare qual è la loro forza (solamente nelle versione per C64, Amiga e Atari ST).

Un palanchino vi aiuterà ad aprire casse chiuse a chiave, ecc. (solamente nelle versione per Spectrum e Amstrad) e altri strumenti potranno essere di importanza vitale più avanti nel gioco.

Iniziate il gioco armato soltanto dei vostri pugni e di un

coltello, ma il vostro cervello, acutissimo, vi dovrebbe far analizzare tutto, dai video-registratori ai computer (e per far ciò può darsi che abbiate bisogno di dischetti flessibili e di registri), alle zone che sono state abitate, che mostrano dove gli ostaggi sono stati tenuti prigionieri, dove sono stati trasferiti, e dove hanno lasciato delle PROVE D'IMPORTANZA VITALE (collana, scarpe, ecc.). La vostra Ferrari F40 è il vostro unico alleato, ma necessita degli "EXTRA" giusti per poter funzionare e diventare micidiale.

Non dimenticate, la polizia è convinta che siate coinvolto in questa azione criminale, siate pertanto preparati ad essere molestati. Assicuratevi di raccogliere prove sufficienti in caso veniate fermati ed interrogati.

Buona fortuna...ne avrete bisogno!

# DIFFICOLTA' NEL CARICAMENTO

Il nostro obiettivo è quello di migliorare costantemente la qualità dei nostri prodotti, e per offrirvi il presente prodotto abbiamo messo a punto elevati standard per il controllo della qualità. Se doveste avere delle difficoltà nel caricamento del gioco, è probabile che il problema sia da ricercare altrove, piuttosto che nel prodotto stesso. Vi suggeriamo pertanto di spegnere il computer e di ripetere con attenzione le istruzioni di caricamento, controllando se state seguendo le istruzioni giuste adatte al vostro computer e al vostro software. Se i problemi persistono, consultate il Manuale d'Uso in dotazione con il vostro computer oppure rivolgetevi per dei consigli al vostro Rivenditore di Software.

SE LE DIFFICOLTA' PERSISTONO E AVETE CONTROLLATO TUTTE LE POSSIBILI CAUSE DI GUASTI DELL'HARDWARE, RESTITUITE IL GIOCO DOVE LO AVETE ACQUISTATO.

System 3
Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, Middlesex HA5 2AG.
Tel: 01 866 5692